Primjena 10 Nielsenovih heuristika na izradu web shopa

Marino Šabić

# 10 Nielsenovih Heuristika

## Podudaranje stvarnog svijeta sa sustavom

Veliki dio sustava je zapravo direktna preslika iz stvarnog svijeta, svi korisnici su zasigurno upoznati sa kupnjom u trgovini, te bi im ova web trgovina trebala biti unaprijed poznata samo zbog toga. Najbolji primjer je virtualna košarica, u koju korisnik stavlja proizvode, baš kao u stvarnoj trgovini.

## Konzistentnost i standardi

Cijeli sustav je izgrađen od manjih dijelova, koji dijele zajednička svojstva koja je vrlo lako prepoznati.

Primjer : jednaki border-radius na različitim elementima (kartica, dugme za kupnju, kontejner u kojemu je dugme smješteno, izbornik za sortiranje)

Graphical user interface, website

Description automatically generated

Ovaj princip se proširio i na blog sekciju stranice, čije su kartice izgledom vrlo slične karticama proizvoda

Graphical user interface, application

Description automatically generated

I inputi prate istu ideju

Rectangle

Description automatically generated with medium confidence

## Vidljivost statusa sustava

Korisnik, radi boljega snalaženja u sustavu, u svakome trenutku mora znati u kojemu se stanju nalazi sustav. Sustav obavještava korisnika o trenutnome stanju kroz navigacijsku traku. Iz nje se lako da iščitati na kojemu dijelu stranice se korisnik nalazi (Profile). Također se u navigacijskoj traci nalazi kartice Cart kraj koje je vidljiv broj proizvoda koji se trenutno nalaze u košarici, taj broj je uvijek vidljiv te se povećava čim korisnik stavi proizvod u košaricu.



## Sloboda korisnika i korisnička kontrola

Korisnik treba imati slobodu kretanja po sustavu ali također treba imati mogućnost na jednostavan način poništiti neželjenu akciju. U košarici su korisniku ponuđene opcije brisanja pojedinačnog proizvoda iz košarice ili pražnjenje cijele košarice, u slučaju da korisnik poništiti trenutnu kupovinu na brz i jednostavan način.

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

## Sprječavanje greške

U ovom sustavu nema previše mjesta koja su jako osjetljiva ukoliko dođe do korisnikove greške, ali ako imamo takvo mjesto, trebamo ga dodatno osigurati da korisnik ne napravi neželjenu radnju. Naj kritičnije mjesto sustava je dugme za naručivanje, jer preko njega korisnik vrši plaćanje i moguće su stvarne posljedice gubitka novca ukoliko se to mjesto ne osigura. Zbog toga je uveden račun koji korisniku još jednom prikazuje sve proizvode u košarici, njihovu ukupnu cijenu, i čeka korisnika za potvrdu nastavka.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Također radi sprječavanja neželjenog brisanja košarice jednim klikom gumba, uvodi se i modal dijalog o brisanju proizvoda iz košarice.

Graphical user interface, text, application, Word

Description automatically generated

## Detekcija i oporavak od pogreške

## Prepoznavanje prije prisjećanja

Korisniku se treba omogućiti što lakši unos podataka u formu stoga je na formi omogućen autofill, te su polja pravilno namještena da se ispune točno.

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

## Fleksibilnost i efikasnost korištenja

Da bi se korisniku omogućila što efikasnija pretraga proizvoda, ponuđen mu je izbor vrsta sortiranja.

## Estetika i minimalistički dizajn

Odabirom neutralnih, nenapadnih boja i zaobljenih elemenata, sustav pokušava u korisniku probuditi osjećaj sigurnosti i povezanosti. Ipak sa zaobljenjem se nije smjelo pretjerati da stranica ne izgleda previše neozbiljno te da korisnici ipak mogu razumjeti da se nalaze u Internet trgovini.

A picture containing application

Description automatically generated

## Pomoć i dokumentacija

Sustav je dosta je jednostavan tako da pomoć nije toliko potrebna